

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



TIME WARNER
INTERACTIVE



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



TABLE DES MATIÈRES

Commencer

Primal Rage - L'Histoire

Commandes Générales

Référence des Commandes

Le Menu Commencer/Options

Sélection du Dinsaure

Les Combats

La Domination d'Urth

Recharger ses Accus

Description des Dinsaures et de leurs Coups

Les Meilleurs Scores

Crédits

Garantie Limitée

COMMENCER

1. Assurez-vous que votre Super NES est éteinte (OFF). Insérez la Game Pak de Primal Rage™ et branchez un ou deux contrôleurs dans les fiches appropriées.
2. Allumez votre Super NES (ON). Une fois que l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton Start pour commencer votre quête de la domination d'Urth.

Important: vérifiez toujours que votre Super NES est bien éteinte avant d'insérer ou d'enlever votre Game Pak.

PRIMAL RAGE - L'HISTOIRE

Dans des temps incommensurables, bien avant que le genre humain ne se tienne debout sur la planète, régnait la Colère Divine. La vie sur Terre était complexe. Il y avait un équilibre très fragile entre d'une part le besoin de protéger leur propre vie et d'autre part le besoin d'alimenter leur énergie vitale. Au fur et à mesure que les instincts évoluaient, il en allait de même pour les dieux.

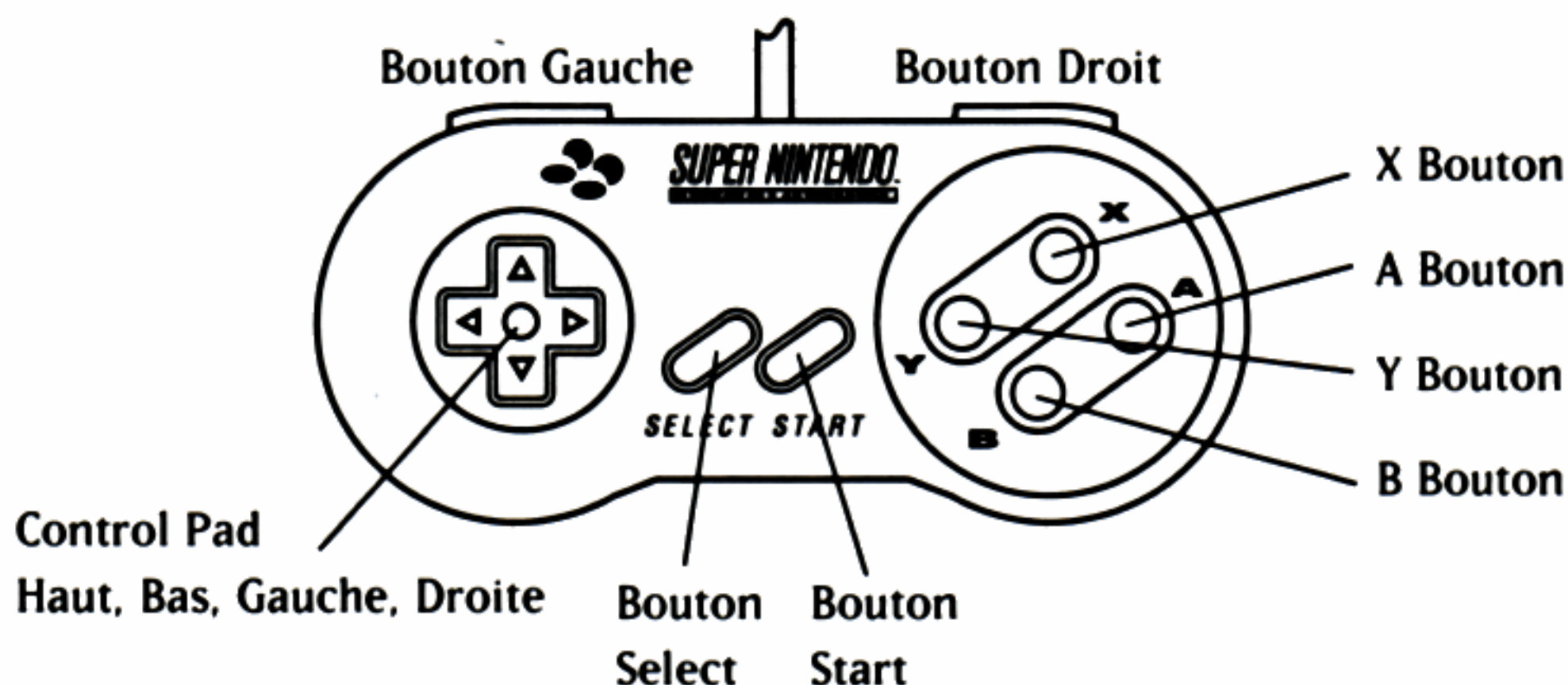
Ces dieux incarnaient les esprits de la Faim et de la Survie, de la Vie et de la Mort, de la Démence et de la Décadence, et notamment du Bien et du Mal. Ils se métamorphosaient en ce qui convenait le mieux à leurs besoins et livraient d'innombrables batailles aux frontières originelles de la Terre. Une fois la vie répandue aux quatre coins de la planète, les dieux se mirent à s'ébranler et la Terre à trembler au summum des guerres divines. Les dinosaures dominaient l'espèce animale sur terre, et les vastes forêts recouvraient presque tout l'espace disponible. De nouvelles formes vivantes évoluèrent et diverses civilisations firent enfin leur apparition.

Par la suite, l'équilibre fragile vint à se perturber. Balsafas, grand sorcier venu d'une dimension parallèle, discerna la menace que la Terre allait bientôt créer pour le reste de la galaxie toute entière. Pour mettre un terme à cette menace, il planifia de détruire l'équilibre entre les dieux. À défaut de pouvoir tuer un dieu sur le champ, il en exila un sur un tombeau en pierre isolé en plein centre de la lune. Une perturbation immédiate de l'équilibre entre les puissances célestes en résulta, suivie d'une gigantesque explosion qui recouvrit la Terre toute entière d'un énorme nuage de poussière volcanique. La vie sur la planète dans sa presque totalité vint à périr, et les dieux qui purent en réchapper furent envoyés en animation suspendue.

À présent, des millions d'années plus tard, un météore entre en collision avec la Terre, et sa colère destructrice réarrange les continents et détruit les cités. Le genre humain survit, mais la technologie est complètement anéantie. La colère des cataclysmes est telle qu'elle réveille les dieux emprisonnés. Les dieux surgissent pour découvrir que la Terre qu'ils connaissent a entièrement disparu. Il s'agit maintenant du nouveau Urth. Les dieux sont vigilants et vibrants de colère.

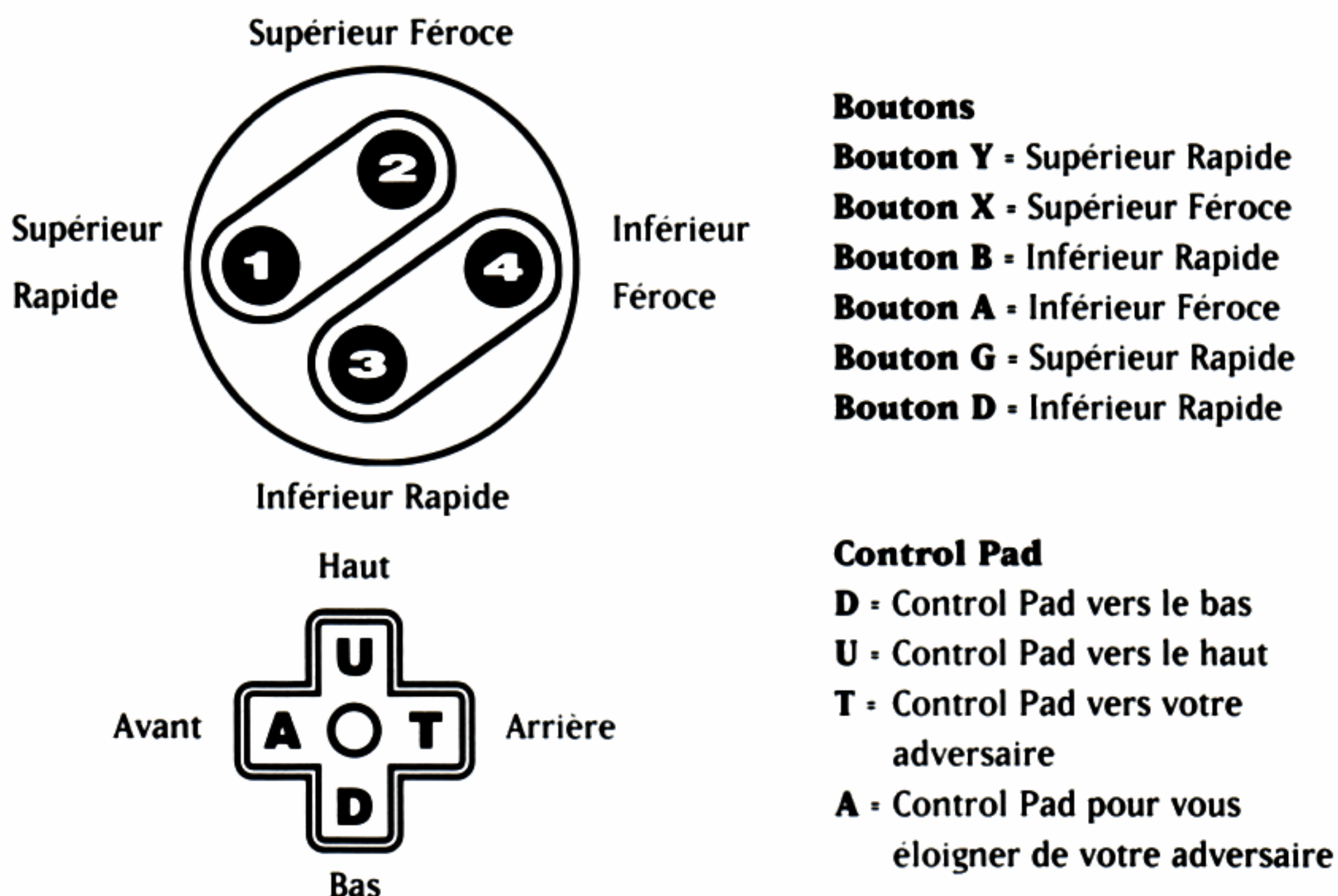
LES COMMANDES GÉNÉRALES

Ce manuel se réfère aux commandes suivantes:



RÉFÉRENCE DES COMMANDES

Partout dans ce manuel, les coups de combat et les coups spéciaux du Dinosaur se traduisent par des actions combinées qui consistent à appuyer sur des boutons et à manipuler les diverses directions du Control Pad. Utilisez cette référence pour bien vous exercer à utiliser les boutons et le Control Pad.



Par exemple: Appuyez sur les bouton X + Y et le Control Pad T/A - Appuyez simultanément sur X + Y et appuyez sur le Control Pad vers votre adversaire puis pour vous en éloigner.

Note: Les deux commandes du Control Pad T [Avant, Se diriger vers l'adversaire] et A [Arrière, S'éloigner de l'adversaire] sont en fait les directions vers la Gauche et vers la Droite, selon la position de votre adversaire par rapport à vous.

LE MENU COMMENCER/OPTIONS

À l'écran principal, appuyez sur le Bouton START pour aller à l'Écran Commencer/Options. Appuyez vers le Haut ou vers le Bas sur le Control Pad, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour sélectionner une des options suivantes:

STRAT (Commencer) - Lorsque vous choisissez cette option, vous allez à l'Écran Type de Jeu qui suggère les options suivantes :

1 P Game (Jeu à 1 Joueur) - Cette option vous mène à l'écran de sélection des dinosaures. À ce niveau, vous choisirez un des sept dinosaures disponibles afin de lutter pour la domination d'Urth. Vous affronterez chacun des 6 autres dinosaures sur leur propre territoire.

1 P Training (Entraînement 1 Joueur) - Sélectionnez cette option si vous voulez vous entraîner à exécuter les coups dévastateurs et apprendre les tactiques de combat des dinosaures. Vous irez à l'Écran de Sélection des dinosaures et sélectionnerez celui avec lequel vous souhaitez vous entraîner. Vous sélectionnerez aussi l'adversaire que vous allez affronter.

2 P Game (Jeu 2 Joueurs) - Chaque joueur sélectionne un dinosaure dans l'Écran de Sélection des dinosaures. Le jeu est terminé lorsque le monde est dominé par un joueur, lorsqu'un joueur n'a plus de Continue ou ne veut pas en utiliser.

2 P 2 Joueurs Handicap - Cette option vous permet de régler les dégâts infligés au niveau souhaité. Le niveau par défaut est de 100%, mais vous pouvez choisir un niveau entre 50% et 150%. Cette stratégie permet de donner à un joueur novice la possibilité de faire plus de dégâts contre un joueur plus expérimenté. Les joueurs expérimentés doivent choisir un pourcentage et les débutants choisissent un pourcentage plus élevé.

OPTIONS - Sélectionnez cette option pour aller à l'Écran Options, et effectuer diverses modifications sur votre jeu. Sur l'Écran Options, appuyez vers le Haut ou vers le Bas sur le Control Pad pour déplacer la flèche clignotante vers l'option que vous souhaitez modifier. Appuyez sur la Gauche ou sur la Droite pour faire défiler les différents choix. Les options sont les suivantes :

- **Credits (Unités)** - Cette option vous permet de paramétrer le jeu de sorte que vous puissiez bénéficier de 1 à 20 unités (Continues). Au fur et à mesure que vous améliorez vos scores dans Primal Rage, vous pouvez réduire le réglage de cette option vous donnant ainsi l'occasion de relever un plus grand défi.

- **Round Time (Durée de Chaque Manche)** - Chaque combat a un temps fixé à l'avance pendant lequel le vainqueur doit être déterminé. Vous pouvez paramétrer la durée du combat pour inciter votre adversaire à effectuer une mise à mort rapide. Les options peuvent être paramétrées en incréments de 5 secondes de 30 à 80 secondes. Le réglage par défaut est de 55 secondes. Au fur et à mesure que vous améliorez votre aptitude au combat et que vous réalisez des mises à mort plus rapides, diminuez le

réglage de cette option pour faire pression sur vous-même et sur votre adversaire.

- **Rounds (Manches)** - Vous pouvez choisir le nombre de manches pendant lesquelles vous affronterez votre adversaire avant qu'un gagnant soit désigné. Sélectionnez 7 pour un combat où vous devez gagner quatre manches sur 7, 5 pour devoir gagner 3 manches, 3 pour devoir gagner 2 manches sur 3 et 1 pour jouer le tout pour le tout en une seule manche. S'il y a trois matchs nuls et que les deux joueurs ont le même nombre de manches gagnées, le jeu passera au mode Mort Subite. S'il y a encore match nul en mode Mort Subite, les deux joueurs perdent le combat.

- **Difficulty (Difficulté)** - Vous pouvez paramétrer la difficulté du jeu de 1 (le plus facile) à 16 (le plus difficile). Le réglage par défaut est 7. Au fur et à mesure que vous améliorez votre aptitude au combat, vous pouvez augmenter le réglage de difficulté.

Remarque: aux niveaux 1-6, vous ne pouvez pas aller au combat final dans le mode 1 joueur.

- **Game Gore (Jeu sanguinaire)** - Sélectionnez Y (oui) ou N (non) (défaut: Y). Si vous sélectionnez N, il n'y a pas de sang, de personnes dévorées ou de morts. Ceci comprend la manche permettant de recharger ses accus avant la bataille finale dans le jeu 1 joueur. Au lieu de recharger vos accus, vous recevrez 50% de puissance en plus pour votre barre de vie.

- **Reset High Score Table (Remettre le tableau des meilleurs scores à zéro)** - Choisissez YES (oui) ou NO (non) (défaut NO). Si vous sélectionnez YES, le jeu remettra à zéro le tableau des meilleurs scores.

- **Restore Factory Default (Remettre les Défauts de l'Usine)** - Choisissez YES (oui) ou NO (non) (défaut NO). Sélectionnez YES pour que toutes les options reprennent leurs paramètres par défaut.

- **Sound Test (Test du Son)** - Écoutez les différents sons du jeu et la musique en appuyant sur le Control Pad vers la gauche ou la droite pour passer d'un chiffre à l'autre. Appuyez sur un bouton pour écouter.

- **Modify Controls (Modifier les Contrôles)** - Appuyez sur le Control Pad vers la Gauche ou la droite pour passer d'un choix à l'autre et modifier la configuration des boutons. La nouvelle configuration sera affichée. Lorsque vous avez trouvé une configuration qui vous plaît, appuyez sur le bouton START pour retourner au Menu Options.

SÉLECTION DU DINOSAURE

Après avoir choisi votre type de jeu et choisi vos options, vous devrez sélectionner votre personnage. Appuyez vers la gauche ou la droite sur le Control Pad pour mettre en surbrillance le personnage que vous souhaitez employer, puis appuyez sur le bouton START pour le sélectionner. Un écran de combat apparaîtra pendant un bref moment, et vous pourrez enfin commencer la grande aventure.

LE COMBAT!

.....



Maintenant que les préliminaires sont terminés, tenez-vous prêt pour le combat ! L'écran principal de Rage affiche le nom de chaque dinosaure, une barre de vie rouge, une barre verticale jaune de Force Cérébrale et un Chronomètre. Diverses autres fonctions apparaissent sur l'écran durant chaque combat. Lisez attentivement les informations suivantes pour mieux vous familiariser avec le jeu :

- **La barre de vie** - La barre de vie rouge est derrière le nom de votre dinosaure dans le coin supérieur droit ou gauche de l'écran. Elle diminue à mesure que des dégâts vous sont infligés, et le jeu se termine quand la barre rouge d'un dinosaure est complètement épuisée.
- **La barre verticale de force cérébrale** - La barre jaune est sous le nom et indique la force cérébrale de votre dinosaure. Lorsque la barre jaune est épuisée, votre dinosaure apparaîtra tout étourdi et deviendra vulnérable - mais pas encore battu. Vous pouvez sortir de cet ahurissement en déplaçant très rapidement le bouton du Control Pad vers la gauche ou la droite, ou quand votre adversaire vous coince avec l'un des divers coups.
- **Chronomètre** - Chaque manche est chronométrée et vous pouvez changer la durée de ces manches. Lorsque le chrono descend en dessous de 10 secondes, les secondes restantes commenceront à biper. Il s'agit là de votre avertissement comme quoi la manche est sur le point de se terminer. Si le temps s'écoule avant qu'un dinosaure ne soit battu, la terre soulèvera les deux combattants en l'air. Le dinosaure avec la vie restante la plus longue gagnera le combat.
- **Icône du Gagnant** - Chaque fois que vous gagnerez un combat, une icône apparaîtra sur le côté du vainqueur en dessous du chrono. Selon le nombre de manches choisies, le dinosaure ayant 1, 2, 3 ou 4 icônes est déclaré vainqueur.
- **Combinaisons de Coups** - Au cours de chaque combat, les dinosaures peuvent infliger de plus gros dégâts à leurs adversaires en se servant de plusieurs combinaisons de coups. Plus vous utiliserez de Coups en combinaisons de coups, plus

les dégâts que vous infligerez seront gros. Lorsque vous trouvez une bonne combinaison de coups, elle apparaîtra sur le côté gauche de l'écran (pour le joueur 1) ou droit (pour le joueur 2).

LA DOMINATION D'URTH

.....

Chaque fois que vous gagnez un combat en mode Game, l'Écran Urth apparaît et vous informe de la portion du monde que vous avez conquise. Continuez à gagner vos combats jusqu'à ce que vous ayez conquis tous les territoires. Une fois que vous avez conquis Urth, le dinosaure que vous avez choisi défiera tous les autres dinosaures, un par un, sur le Champ de la Bataille Finale (à partir du niveau de difficulté 7). N'ayant plus de chrono et votre barre de vie n'étant pas remise au niveau maximum, vous devrez vous débarrasser de votre adversaire le plus rapidement possible. Si vous avez réglé le jeu de sorte il y ait des continues, vous pouvez choisir de continuer le jeu si votre dinosaure est battu.

RECHARGER SES ACCUS

.....

Dans le mode 1 joueur, à partir du niveau de difficulté 7 avec l'option sanguinaire réglée sur Y, vous devrez recharger vos accus avant la bataille finale. Mais vous ne pouvez le faire qu'une fois que vous avez battu tous les autres dinosaures. Pour recharger vos accus, vous devez manger le plus d'adorateurs possible en 20 secondes.

DESCRIPTION DES DINOSAURES ET DE LEURS COUPS

.....

Lisez les profils suivants pour vous familiariser avec chacun des dinosaures disponibles de Primal Range. Les boutons de chaque description sont donnés sous forme de chiffres. Les chiffres de 1 à 4 font référence aux boutons de votre contrôleur.

ARMADON

Pendant plus d'un million d'années, Armadon a vécu dans sa caverne en dessous de la croûte terrestre, relié télépathiquement à la biomasse. Les cataclysmes et les batailles pour la suprématie sur la planète le torturaient, et il a ressuscité pour mettre de l'ordre une bonne fois pour toutes.

CONTRÔLES

Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Coup de Museau

BOUTON 2 = Coup de
Museau vers le Haut

BOUTON 4 = Coup de
Fouet avec la Queue

BOUTON 4 + Control Pad
vers le bas = Coup de Fouet
avec la Queue Par-Dessus la Tête

BOUTON 2 + Control Pad
vers le haut = Profond Coup de
Museau vers le Haut

BOUTON 4 + Control Pad
vers le haut = Coup de
Fouet avec la Queue en Sautant

BOUTON 2 + Control Pad vers
le haut = Coup de Museau en Sautant

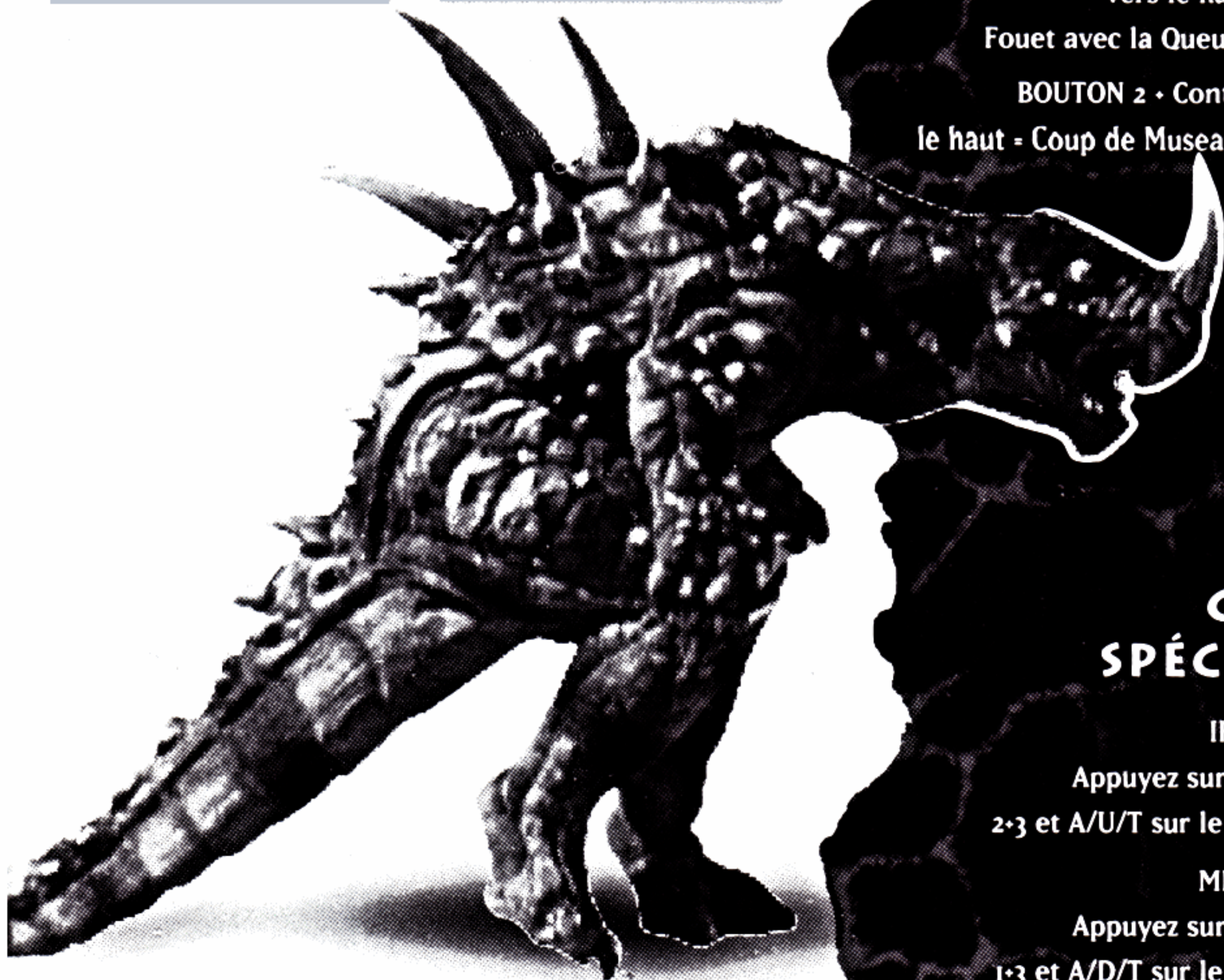
COUPS SPÉCIAUX:

IRON MAIDEN

Appuyez sur les boutons
2+3 et A/U/T sur le Control Pad

MEGA CHARGE

Appuyez sur les boutons
1+3 et A/D/T sur le Control Pad



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 - Coup Direct Droit

BOUTON 2 - Coup Direct Gauche

BOUTON 3 - Coup de Poing Gauche
vers le Bas

BOUTON 4 - Uppercut Gauche

BOUTON 4 - Control Pad vers
le bas - Fauchage

BOUTON 1 - Control Pad vers
le haut - Coup de Coude Aérien

BOUTON 4 - Control Pad vers
le haut - Coup de Pied Aérien

COUPS SPÉCIAUX:

MEGA PUNCH (COURT)

Appuyez simultanément
sur les boutons 1+2 et D/T
sur le Control Pad

FREEZE BREATH

Appuyez simultanément sur les
boutons 1+2+3 et A/T sur le Control
Pad

BLIZZARD

Blizzard est un dieu noble, l'essence même de l'esprit animal. Gelé pendant plusieurs millénaires au coeur d'un immense glacier dans les montagnes de l'Himalaya, Blizzard a été relâché quand Urth est entré en collision avec le Grand Météore. Il vivait au sommet des montagnes, descendant seulement quand il se sentait menacé. Avec sa puissance animale et sa sagesse due, en grande partie, à son grand âge, on ne peut pas l'arrêter.

CONTRÔLES

Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



VERTIGO

Il y a bien longtemps, une sorcière nommée Vertigo arriva d'une autre dimension. À la suite d'une grande bataille magique au cours des Guerres Mésozoïques, Vertigo fut bannie de la lune par le grand sorcier Balsafas. Le météore qui s'était écrasé avait suffisamment affaibli les vieux boucliers pour que Vertigo puisse revenir et réduise de nouveau la planète en esclavage. Une fois victorieuse, elle veut réduire en esclavage les hordes d'humains et les forcer à construire un palais complètement fou aux dimensions multiples.

CONTRÔLES

Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Morsure Directe

BOUTON 2 = Morsure en Avant

BOUTON 3 = Coup de Fouet
avec la Queue

BOUTON 4 = Coup de Fouet
Rapide avec la Queue

BOUTON 1 + Control Pad vers
le bas = Morsure Directe Basse

BOUTON 2 + Control Pad vers
le bas = Morsure Basse en Avant

BOUTON 3 + Control Pad vers
le haut = Coup de Queue
Direct en Sautant

BOUTON 4 + Control Pad vers
le haut = Coup de Fouet avec
la Queue en Sautant

COUPS SPÉCIAUX:

TELEPORT

Appuyez simultanément
sur les boutons 2+4 et D/D
sur le Control Pad

VENOM SPIT (LENT)

Appuyez simultanément
sur les boutons 2+4 et T/T
sur le Control Pad

COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Coup Direct Gauche

BOUTON 2 = Coup Croisé Droit

BOUTON 3 = Coup de poing bas

BOUTON 4 = Coup de tête Droit

BOUTON 4 + Control Pad vers
le bas = Fauchage

BOUTON 1 + Control Pad vers
le haut = Coup de Coude Aérien

BOUTON 4 + Control Pad vers
le haut = Coup de Pied Aérien

COUPS SPÉCIAUX:

GROUND SHAKER

Appuyez simultanément sur les
boutons 2+3 et A/AU/AD
sur le Control Pad

POWER PUKE (RAPIDE)

Appuyez simultanément
sur les boutons 1+4 et U/T
sur le Control Pad

CHAOS

Chaos, sorcier tout puissant du premier continent, voulait contrôler l'évolution de l'humanité. Durant sa quête du pouvoir, il jeta un sort formidable qui échoua, se retourna contre lui et le métamorphosa en bête féroce dégoûtante, contrainte à se vautrer dans sa propre crasse pour l'éternité. Lors du Cataclysme, Chaos pria Throshti, dieu des charognards, de le libérer. Pour pouvoir restaurer sa grandeur, il doit vaincre tous ses ennemis. Une fois sa besogne terminée, Chaos recouvrira le contrôle de sa vie et conduira sa tribu vers la splendeur.

CONTRÔLES

Bouton Gauche (1)

U Up

A Left

T Right

D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up

1 Left

4 Right

3 Bottom



DIABLO

Diablo est le mal en personne. Il a été libéré d'une violente prison profondément enterrée au sein de la Terre, de laquelle il a été arraché par la souffrance et le tourment provoqués par les Grands Cataclysmes. Quand il aura conquis la planète, il vivra dans le seul but de la torturer. S'il ne reste plus personne pour s'opposer à lui, il brûlera la planète toute entière, n'épargnant que les gens cruels et haineux.

CONTRÔLES

Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Morsure

BOUTON 2 = Morsure Directe rapide

BOUTON 3 = Déchirure avec
la Jambe Droite

BOUTON 4 = Coup de Fouet
avec la Queue

BOUTON 1 + Control Pad vers
le bas = Morsure basse

BOUTON 4 + Control Pad vers
le bas = Coup de Fouet Bas
avec la Queue

BOUTON 2 + Control Pad vers
le haut = Morsure vers
l'Avant en Sautant

BOUTON 4 + Control Pad vers
le haut = Coup de Pied en Sautant

COUPS SPÉCIAUX:

TORCH

Appuyez simultanément
sur les boutons 1-3 et U/T
sur le Control Pad

HOT FOOT

Appuyez simultanément
sur les boutons 2-4 et UA/DT
sur le Control Pad

SAURON

Sauron est le dieu de la Faim. Quand il a été libéré de son sommeil éternel par la catastrophe, il s'est très vite aperçu qu'il devait dévorer de la chair humaine pour pouvoir conserver son immortalité. Les hordes affamées de l'humanité le vénéraient, tout en vivant dans la crainte de sa présence. Bon nombre d'humains ont été se réfugier auprès d'autres souverains de la planète. Sauron ne peut que vaincre les autres et se délecter de leurs disciples.

CONTRÔLES

Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 = Morsure Directe

BOUTON 2 = Morsure vers l'Avant

BOUTON 3 = Déchirure avec
la Jambe Droite

BOUTON 4 = Coup de Fouet
avec la Queue

BOUTON 2 + Control Pad vers
le bas = Morsure haute à la Tête

BOUTON 4 + Control Pad vers
le bas = Coup de Fouet Bas
avec la Queue

BOUTON 2 + Control Pad vers
le haut = Morsure vers l'Avant
en Sautant

COUPS SPÉCIAUX:

EARTHQUAKE STOMP

Appuyez simultanément
sur les boutons 1+2+4 et
U/D sur le Control Pad

PRIMAL SCREAM

Appuyez simultanément
sur les boutons 1+3 et D/U
sur le Control Pad



TALON

Talon était le chef tout puissant du Clan des Ravisseurs, vivant sur une île cachée du Pacifique Sud pour l'éternité. Quand le Grand Météore a réarrangé les continents, l'île de Talon entra en contact avec le continent. En attendant d'assurer la sécurité de ses femmes et de ses enfants, Talon s'est proposé d'éliminer tous les dangers au bien-être de son clan. Talon préfère vivre dans le luxe, gardant le genre humain comme du bétail et pratiquant le sport de la chasse à l'homme.

CONTRÔLES

Bouton Gauche (1)

U Up A Left
T Right D Bottom



Bouton Droit (3)

2 Up 1 Left
4 Right 3 Bottom



COUPS DE BASE:

BOUTON 1 - Coup Cinglant Gauche

BOUTON 2 - Morsure vers le Haut

BOUTON 3 - Coup de Pied Cinglant

BOUTON 4 - Coup de Pied Cinglant Circulaire

BOUTON 3 + Control Pad vers le bas - Coup Cinglant Glissant en Fauchage

BOUTON 4 + Control Pad vers le haut - Coup de Pied Cinglant en Sautant

BOUTON 2 + Control Pad vers le haut - Attaque en Coup de Pied Cinglant

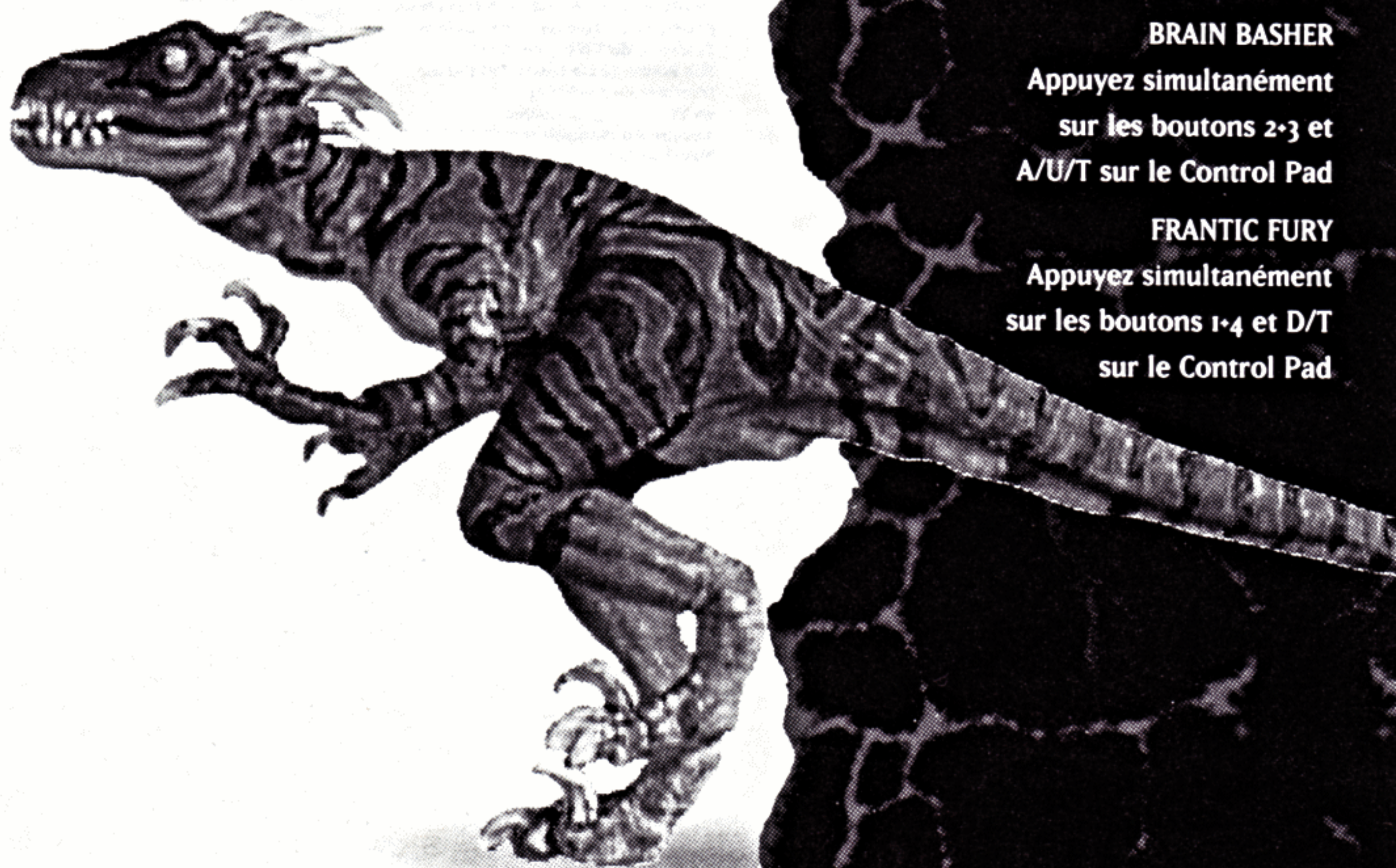
COUPS SPÉCIAUX:

BRAIN BASHER

Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 et A/U/T sur le Control Pad

FRANTIC FURY

Appuyez simultanément sur les boutons 1+4 et D/T sur le Control Pad



MEILLEURS SCORES

.....

Si vous êtes suffisamment bon pour réaliser l'un des trois meilleurs scores, l'Écran des Meilleurs Scores apparaîtra. Appuyez sur la Gauche ou sur la Droite du Control Pad pour faire défiler les lettres disponibles, puis appuyez sur le Bouton A ou B pour choisir la lettre.

GARANTIE LIMITÉE

.....

Time Warner Interactive se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel à tout moment et sans préavis. Time Warner Interactive n'effectue aucune attestation, expressément ou implicitement, quant au matériel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Au cas où un défaut viendrait à apparaître pendant la période de garantie limitée à quatre-vingt-dix jours sur le produit lui-même (c.-à-d. pas sur le programme logiciel, qui est fourni tel quel), retournez-le dans son état initial à votre revendeur.

SI VOUS ÊTES COINCÉ ET AVEZ BESOIN D'AIDE, APPELEZ
TIME WARNER INTERACTIVE AU:

(1) 53 67 71 40

CRÉDITS

.....

Développement du Jeu Arcade Original

Producteur et Programmeur: Dennis Harper
Programmeur/Créateur: Frank Kuan
Directeur Artistique: Jason Leong
Conception du Jeu: J. Cameron Petty
Conception du Son: Jeanne Parson
Producteur Associé: Steve Riesenberger

Développement pour Consoles

Producteur Exécutif: Ken Humphries
Producteur Associé: Tom MacDevitt
Testeurs de TWI: John Arvey, Jr., Rob Boone, Kevin Filson, Mike Kruse
Directeur du Marketing de Produit: John Golden
Auteur du Manuel: Jon Mongelluzzo
Merci à: John Fisher, Derryl DePreist

Probe Entertainment

Programmeur: Cameron Sheppard
Artiste: Terry Ford
Musicien: Andy Brock
Directeur AQ: Gary Patino
Testeurs: Nick McGee, Mike Movell, Mark Viocary, James Brown, Cliff Ramsey
Producteur: Robert O'Farrel
Producteur Adjoint: James Stewart et James Bradstock
Merci à: Ralor Knight, Keither Burkhill



TIME WARNER
INTERACTIVE

TIME WARNER INTERACTIVE
1 RUSHMILLS, BEDFORD ROAD, NORTHAMPTON NN4 7YH, UK

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMEAU JAPON